OFPPT

Partenaire en compétences

Office de la Formation Professionnelle
et de la Promotion du Travail

RAPPORT DE STAGE

DEV informatique
www.Dev-Informatique.com

conception et réalisation

d'un site web dynamique

www.jpd.ma

Réalisé par :

- Abdessamad HALLAL
- Abderrahmane AMAZOUZ

Encadré par :

- M. Mohamed LACHGAR

Année universitaire : 2011-2012

JPD
Jeunesse Pour le Developpement
شباب من أجل التنمية

Table des matières

TABLE DES MATIERES 1

LISTE DES FIGURES 2

REMERCIEMENTS 3

CHAPITRE I : CONTEXTE GENERAL 4

INTRODUCTION 5

PRESENTATION DE 212COMMUNICATION 6

Introduction 6

Fiche technique 6

Activités 7

LES TACHES QUE NOUS AVONS REALISE 9

Le référencement 9

OBJECTIF DU PROJET 11

CHAPITRE II : ANALYSE ET CONCEPTION 12

ETUDE FONCTIONNELLE 13

Rédaction du cahier des charges 13

Rédaction de la charte graphique 13

ETUDE CONCEPTUELLE 15

Merise 15

UML 20

Conclusion 25

CHAPITRE III : TECHNOLOGIE UTILISEES 26

TECHNOLOGIE UTILISEES 27

HTML (Hypertext Markup Language) 27

Feuilles de style en cascade (CSS) 27

PHP 27

JavaScript 28

JQeruy 28

Conclusion 28

CHAPITRE IV : MISE EN ŒUVRE 29

REALISATION DU PROJET 30

Conception générale 30

Conception détaillée 30

INSTALLATION DU PROJET 32

ECRANS DE L'APPLICATION 33

FrontOffice : Partie présentation 33

BackOffice : Partie Administration 40

Conclusion 47

CONCLUSION 48

Liste des figures

Figure 1: DICTIONNAIRE DES DONNEES 17

Figure 2 : MODELE CONCEPTUEL DE DONNEES 18

Figure 3 : Modèle physique de données 19

Figure 4 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION DE MEMBER 21

Figure 5 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION D'ADMINISTRATEUR 21

Figure 6 : Diagramme des cas d'utilisation de visiteur 22

Figure 8 : Digramme de séquence Inscription 22

Figure 7 : Digramme de séquence Ajouter un Article 23

Figure 9 : Diagramme des cas de classe 24

Remerciements

Nous tenions tout d'abord à remercier tous ceux qui nous ont aidés de près ou de loin à passer notre stage, et à exprimer nos gratitudes et nos respects pour leurs soutien durant la formation et les 5 semaines de notre stage.

Nous tenions à remercier en premier nos professeurs **Mr. LACHGAR Mr. FAKHOURI et Mme. OUSSIMOUR** pour leurs précieux conseils qui nous ont étaient d'une grande utilité.

Nous remercions chaleureusement aussi toute l'équipe de l'agence *212communication* pour leurs disponibilité et leurs écoute pendant la période de notre stage au sein de « *212communication*» .

Nous remercions également tous nos enseignants de l'ISTA NTIC option développement informatique pour leurs aide précieuse et leur disponibilité constante tout au long de notre formation.

Nous remercions aussi nos ami(e)s pour leurs soutien et leurs conseils qui nous ont encouragés parfaitement pour atteindre nos objectifs.

Nous Vous remercions tous

Chapitre I

Contexte général

- Introduction
- Présentation de 212 COMMUNICATION
- Les taches réalisées
- Objectifs du projet

Ce premier chapitre décrit le contexte général du projet. Nous allons présenter en première partie de ce chapitre 212 communication solution informatique et en seconde partie les objectifs à atteindre de ce projet.

Introduction

C'est avec enthousiasme que j'effectue ma deuxième année de TSDI au sein de du ISTA NITIC SYBA.

L'intérêt que je porte au développement web et aux nouvelles technologies m'a permis d'appréhender un nouveau marché : celui de développement d'application web au sein de 212communication, mon entreprise d'accueil.

Cette dernière occupe une position de leader sur le marché de développement d'application web et celui de la création des identités visuelles et print jobs.

Le marché de développement web regroupant plusieurs activités différentes et relativement peu connues du grand public, je m'emploierai dans un premier temps à en préciser les principales.

Dans un second temps, je présenterai la méthodologie employée pour effectuer chacune des missions qui m'ont été confiées ainsi que les résultats détaillés de ces dernières.

La troisième partie exposera les étapes de réalisation de mon projet de stage ainsi que les résultats obtenus.

Présentation de 212communication

Introduction

212communication est une agence de web et communication basée sur Marrakech qui offre de nombreux services dans le domaine de la communication, elle vous apporte des solutions adaptées à vos besoins, en vous garantissant une approche globale et sur mesure, des choix multiples, son activité est basée sur le consulting, e-marketing, développement d'application web, création des identités visuelles et print jobs.

L'équipe 212communication est constitué des experts et cadres dans le domaine du web et communication, ils vous accompagneront pas à pas quel que soit la nature de votre projet.

La valeur ajoutée de 212communication, se situe au niveau du conseil stratégique, de la conception artistique, de la conduite de projet et du développement web.

Pour assurer sa fonction de production, l'entreprise utilise des facteurs de production (facteur travail et facteur capital). Elle doit alors mettre en place des procédures de gestion de ces ressources internes pour assurer la convergence entre d'une part, ses besoins en facteurs de production définis par son plan d'action stratégique, et d'autre part ses ressources disponibles à un moment donné.

La gestion du facteur travail se trouve assumé par la fonction de gestion des ressources humaines. Cette dernière est généralement associée à la simple gestion du personnel confié à un chef du personnel dont la mission essentielle consiste à gérer la main d'œuvre de travail d'un point de vue quantitatif et à procéder à la paye des salariés.

L'importance de la gestion des ressources humaines se trouve mis en avant par les nouvelles formes d'organisation du travail qui insistent sur l'importance du facteur travail dans la compétitivité de l'entreprise.

Je présenterai en premier lieu les services offerts par 212communication en second lieu je présenterai la méthodologie dont 212communication travaille.

Fiche technique

- Nom : 212communication
- Directeur général : Zouheir OUAGMAR
- Assistante de direction : Hind EL HAMRITI
- Création : 2007.
- Forme juridique : S.A.R.L
- Effectif : 8 Personnes.

Activités

Hosting

212communication est présente comme fournisseur d'hébergement au Maroc, elle propose des packs d'hébergement très avancés adaptés à vos besoins simples et très économiques.

Sites Web

Un site web consiste à présenter une entreprise, une activité ou un produit.

Le site peut comprendre une partie publique et une partie privée réservée aux clients. Il est un bon moyen de communication. Les entreprises peuvent vendre un service ou un produit via un shop en ligne et mettre en place une interface de paiement en ligne.

En une phrase : Mise en ligne d'un site internet adapté à votre cible marketing et répondant aux besoins de votre entreprise en terme d'image, communication et rentabilité.

212communication présente plusieurs packs à ces clients.

Design & Print

212communication propose à ses clients la conception de leurs identités visuelle, logos, conceptions graphiques et impressions.

212communication offre à ses clients des services pour le print, c'est-à-dire tous ce qui entre dans le domaine des conceptions graphiques tel que les logos, cartes visites, flyer, emballages, … et qui sont destinés à être imprimés sous support papier ou autres :

Edition (Livres, brochures, journaux, plaquettes d'entreprises).

PLV (Supports carton, posters, bandeaux, chevalets, cartonnage).

Publicité (Affiches, dépliants, prospectus, flyers, CD-ROM multimédia).

Grace à son équipe de designers professionnels, l'agence garantie à ses clients des conceptions et des produits de qualités avec des idées nouvelles et innovantes, le tous basé sur l'écoute et l'étude du besoin du client afin de lui proposer un produit répondant à ses attentes.

Après la livraison des créations au client, l'agence s'implique afin de guider le client pour le choix du support sur le quel sera imprimée la création, ou s'occupe carrément de l'impression on faisant recours à l'un de ses partenaire dans le domaine de l'impression.

Applications

212communication propose des produits et des applications sur mesure pour ces clients. L'agence développe des solutions pour les entreprises :

- ✓ **Location de voitures**
- ✓ **Agences de voyages**
- ✓ **Agences immobilières**
- ✓ **Cabinets de conseil**
- ✓ **Maisons d'hôtes & riads**
- ✓ **Architectes**
- ✓ **Comptabilité**
- ✓ **Scolarisation**
- ✓ **e-commerce**

Et Autres : selon votre besoin

Référencement

Le référencement naturel est la technique permettant d'inscrire votre site Internet dans les moteurs de recherche mais surtout d'améliorer le positionnement des pages de votre site sur des mots clés définis.

Les tâches que nous avons réalisé

Dans la période de stage nous avons effectué plusieurs taches.

Le référencement

Le référencement naturel est la plus économique des actions de webmarketing. Grâce au référencement naturel, il permettait aux internautes d'accéder à votre site Internet sans connaître son adresse grâce aux moteurs de recherche. Les principaux moteurs de recherche en France sont: Google, Yahoo et Live Search

Nous travaillons en 4 étapes principales :

- Détermination des mots clés
- Optimisation du contenu de vos pages
- Amélioration de la popularité de vos pages
- Suivi de votre positionnement

Détermination des mots clés

L'analyse des objectifs et la détermination des mots clés est la phase la plus importante d'une campagne de référencement naturel. Quelles pages de votre site souhaitez-vous bien positionner dans les résultats naturels des moteurs de recherche ? Pour quelles raisons et dans quel but ? Sur quels mots clés souhaitez-vous être bien positionnés ? Nous étudions et déterminons les mots clés les plus saisis par les internautes dans les moteurs de recherche. Cette sélection de mots clés doit correspondre à vos objectifs et vos exigences. De plus, nous réalisons un audit de vos concurrents nous permettant d'optimiser votre campagne de référencement naturel.

Optimisation du contenu de vos pages

Une fois que nous avons défini les mots clés et les pages de votre site que vous souhaitez bien positionner, nous optimisons leur contenu : textes, titres, images, meta informations... Nous améliorons la stratégie de liens internes de votre site et générons un plan de site Google SITEMAP. Vous recevez toujours un **rapport détaillé des travaux réalisé**s. Nous vous livrons également un **guide personnalisé** destiné au webmaster de votre site pour l'accompagner à rédiger des articles en harmonie avec les objectifs de référencement naturel.

Amélioration de la popularité de vos pages

Pour gagner en popularité, nous créons des liens vers les pages de votre site. Nous concentrons nos travaux sur la **qualité des liens externes** plutôt que sur la quantité. Nous recherchons des **sites consacrés aux même thèmes** que le vôtre tout en excluant vos concurrents commerciaux (quoique...). Nous rédigeons un rapport des liens externes qui pointent vers les pages de votre site. Afin d'optimiser davantage votre référencement naturel, profitez gratuitement de notre **réseau de liens pertinents et de qualité**.

Suivi de votre positionnement

Nous suivons votre positionnement ! Recevez régulièrement un rapport d'évolution des positions des pages de votre site. Nous rédigeons un compte rendu des éléments à modifier pour améliorer et adapter votre référencement naturel face à vos concurrents.

Objectif du projet

L'objectif de mon projet est de développer un portail web pour l'association «Jeunes pour le Développement».

L'association s'est tracée depuis le début des objectifs qu'elle insiste à réaliser à la lettre parmi ceux-ci je site :

encourager et encadrer les jeunes pour assurer le développement durable faire des capacités et de la force des jeunes au Maroc et de son extérieur un investissement pour le apporter de la force au travail communautaire aider au renforcement des valeurs telles que citoyenneté, solidarité, connaissance et la culture d'ouverture à l'autre aborder les problème dont la société souffre le plus et cherché à les résoudre mobiliser les mœurs et les valeurs environnementales pour créer une relation positive entre l'Homme et l'environnement .

Depuis sa création et dans un temps record l'association a réussi grâce à dieu de faire un ensemble d'activités qui ont varié entre le travail de solidarité, de la santé et de la sensibilisation … sans oublier d'aider à réussir les activités qui font part du quotidien du village.

Pour atteindre ses objectifs l'association organise différents types de manifestations : Activités, projets, Vols etc. Président de l'association avoir un site internet pour mettre à la disposition des internautes une source d'informations la présentant et surtout pour fournir des informations concernant son activité et son projets.

Sur le site internet les informations sont réparties sur six modules : l'association, les initiatives, les projets, les activités, les actualités, les partenaires, les invités et les outils.

Chapitre II

Analyse et conception

- **E**tude fonctionnelle : cahier de charge
- **E**tude conceptuelle
  - MERISE
  - UML

Ce chapitre définit les fonctionnalités du projet ainsi que les modèles de sa conception.

Etude fonctionnelle

Rédaction du cahier des charges

Mon premier travail a été de recenser l'expression des besoins de l'association.

J'ai effectué cette tâche en rencontrant la présidente, le trésorier et le secrétaire général de l'association.

Lors de cette réunion nous avons parlé des différents médias à intégrer dans le site (phonogrammes, vidéogrammes, animations et textes) et nous avons déterminé précisément la nature de la demande. Suite à cette réunion j'ai rédigé le cahier des charges qui a été ultérieurement été lu et approuvé par l'association.

Ce document précise toute l'information recueillie pour déterminer la nature de la demande et il définit le cadre technique permettant le développement du projet. s'agit donc de préciser trois éléments :

- S'accorder sur les finalités du projet à conduire,
- Définir la nature des objets gérés (sons, vidéos, photos),
- Designer les acteurs en jeu.

Le cahier des charges présente également des solutions dépendant des objectifs fonctionnels (expression des besoins du client) et des orientations techniques suivies (logiciels utilisés et documents à fournir par le client).

Rédaction de la charte graphique

Lors de ma première réunion avec la direction de «Jeunes pour le Développement». Nous avons également traité la question du graphisme du site internet. En m'appuyant sur l'expression des besoins et des contraintes graphiques imposées par le client j'ai rédigé la charte graphique du site internet.

Ce document présente l'ergonomie du site web. Il définit la nature des fonds d'écran, des boutons de navigation ainsi que la feuille de style, c'est-à-dire pour chacun de ces éléments : les dimensions, les couleurs, le type de données, etc.

Les fonds d'écran sont pour la page d'accueil l'emblème de l'association sans modification, pour les autres pages j'ai utilisé la même image dont j'ai modifié la luminosité et le contraste pour l'éclaircir au maximum. (Annexe 1 page II)

Dans le domaine du graphisme l'association m'a imposé deux contraintes :

L'utilisation de leurs sigles représentatifs (logo et image) et le choix de quatre couleurs spécifiques : un gris [#dcdcdc] et un rouge [#e32636] (couleurs du

logo de l'association), un orange [#ff9912] et un vert [#61b329] .

Une première division du site correspond aux huitième modules correspondant aux besoins du client : l'association, les initiatives, les actualités, les activités, les projets ,les partenaires, invités et les outils.

Une seconde division est faite au sein de ces six modules.

• Le premier module de présentation de l'association (raison d'être, coordonnées, statuts, règlement intérieur) donnant accès aux données permettant d'adhérer.

• Le second module présentant les initiatives de l'association.

• Le troisième module traitant des actualités de l'association : Vols, activités et Concerts, Horaires des activités.

• Le quatrième module présentant les activités de l'association. Les Activités organisées tant à l'intérieur et à l'extérieur de l'Association.

• Le cinquième module présentant les projets de l'association par chaque année. a chaque projet il contient des activités.

• Le sixième module est disponible pour les personnes morales ou physiques souhaitant devenir partenaire de l'association. Ce module indique qui et comment contacter au sein de l'association.

• Le septième module présente les invités et les adhérents de l'association. Pour ajouter un article ou un commentaire.

• Le dernier module du site est un module d'outils. Y sont regroupés divers éléments : un contenu technique (bibliographie, liens hypertextes, droits)

• Le sixième module présente les invités et les adhérents de l'association. Pour ajouter un article ou un commentaire.

Etude conceptuelle

Merise

MERISE est une méthode systémique de conception des systèmes d'information. Elle est en relation avec le développement des bases de données relationnelles.

MERISE a pris en compte les évolutions de l'informatique et continue de s'adapter aux nouvelles technologies : architectures clients/serveur, interfaces graphiques, démarche de développement rapide, approche objet, applications intra/internet.

Aujourd'hui, la méthode MERISE correspond encore globalement aux savoir-faire actuels en ingénierie des systèmes d'information de gestion.

MERISE constitue un standard de fait en conception des systèmes d'information.

La démarche de développement proposée par MERISE s'inscrit dans trois dimensions :

Le cycle de vie : c'est le découpage du projet en trois périodes : conception, réalisation et maintenance. Le cycle de vie rejoint le cycle en V.

Le cycle de décision : c'est la liste de tous les moments où une décision est prise sur le projet (décision de faire le projet après une étude préalable, décision de valider l'analyse fonctionnelle et de passer à l'architecture, validation de la recette, etc.)

Le cycle d'abstraction : c'est l'organisation structurelle des données et des traitements.

Dictionnaire des données

Un dictionnaire des données est une collection de métadonnées ou de données de référence nécessaire à la conception d'une base de données relationnelle. Il revêt une importance stratégique particulière, car il est le vocabulaire commun de l'organisation. Il décrit des données aussi importantes que les clients, les nomenclatures de produits et de services, les annuaires, etc. C'est donc le référentiel principal de l'entreprise, sur lequel s'appuient les décisions de celle-ci. Il est souvent représenté par un tableau à quatre colonnes contenant le nom, le code et le type de donnée ainsi que des commentaires.

code	libelle	nature	type	RC	document
nom_ar	le nom de membre en arabe	N C	text	-	cahier de charge
nom_fr	le nom de membre en arabe	N C	text	-	cahier de charge
sexe	sexe de membre	N C	text	-	cahier de charge
date_naissnace	date de naissance de membre	N C	date	-	cahier de charge
lieu_naissance	lieu de naissance de membre	N C	text	-	cahier de charge
ville	la ville de membre	N C	text	-	cahier de charge
code_postal	code postal de membre	N C	numéro	-	cahier de charge
adresse	adresse de membre	N C	text	-	cahier de charge
tele_portable	téléphone protable de membre	N C	numéro	-	cahier de charge
tele_fixe	téléphone fixe de membre	N C	numéro	-	cahier de charge
mail	adresse email de membre	N C	text	-	cahier de charge
motpass	le mot de passe de membre	N C	text	-	cahier de charge
civil	le civil de membre	N C	text	-	cahier de charge
fonction	le fonction de membre	N C	text	-	cahier de charge
date	date inscription de membre	N C	date	-	cahier de charge
image	image de membre	N C	text	-	cahier de charge
loisier	loisier de membre	N C	text	-	cahier de charge
statu	statut de membre	N C	numéro	-	cahier de charge
domaine	domaine de membre	N C	text	-	cahier de charge
demmande	demande adhésion association	N C	numéro	-	cahier de charge
niveau	le niveau de membre	N C	text	-	cahier de charge
Message					
titre	titre de message	N C	text	-	cahier de charge
text	text de message	N C	text	-	cahier de charge
dateheur	Date et heur envoyer le message	N C	date	-	cahier de charge
etat	Etat de message	N C	numéro	-	cahier de charge
memebre_r	l'emetteur de message	N C	numéro	-	cahier de charge
memebre_e	le récepteur du message	N C	numéro	-	cahier de charge
Categories Articles					
titre	titre de categories	N C	text	-	cahier de charge

text	text de categories	N C	text	-	cahier de charge
description	description de categories	N C	text	-	cahier de charge
date	date ajouter categories	N C	date	-	cahier de charge
time	heure ajouter categories	N C	time	-	cahier de charge
image	image de categories	N C	text	-	cahier de charge
vue	nombre de vue le categories	N C	numéro	-	cahier de charge
keywords	les mot clé de categories	N C	text	-	cahier de charge
etat	L'état de catégorie afficher	N C	numéro	-	cahier de charge
Photos					
titre	titre de photo	N C	text	-	cahier de charge
text	text de photo	N C	text	-	cahier de charge
description	description de photo	N C	text	-	cahier de charge
lien	lien (url) de photo	N C	text	-	cahier de charge
vue	nombre de vue le photo	N C	numéro	-	cahier de charge
Articles					
titre	titre de l'article	N C	text	-	cahier de charge
description	description de l'article	N C	text	-	cahier de charge
image	Photo de l'article	N C	text	-	cahier de charge
vue	nombre de vue l'article	N C	numéro	-	cahier de charge
date	date ajouter l'article	N C	date	-	cahier de charge
time	heure ajouter l'article	N C	time	-	cahier de charge
etat	Etat de catégories	N C	numéro	-	cahier de charge
jaime	nombre j'aimer l'article	N C	numéro	-	cahier de charge
date_m	date modifier l'article	N C	date	-	cahier de charge
time_m	heure modifier l'article	N C	time	-	cahier de charge
keywords	les mot clé de l'article	N C	text	-	cahier de charge
jaime					
id	numéro de j'aime	N C	numéro	-	cahier de charge
type	Type de j'aime	N C	numéro	-	cahier de charge
dateheur	date et heure de j'aime	N C	date	-	cahier de charge
ip	adresse ip de visiteur qui j'aime	N C	numéro	-	cahier de charge
Commantaire					
id	numéro de commentaire	N C	numéro	-	cahier de charge
titre	titre de commentaire	N C	text	-	cahier de charge
nom	nom visiteur comment	N C	text	-	cahier de charge
email	mail de visiteur comment	N C	text	-	cahier de charge
text	text de commentaire	N C	text	-	cahier de charge
dateheur	date et time de comment	N C	date	-	cahier de charge
etat	l'etat de commentaires	N C	numéro	-	cahier de charge

FIGURE 1: DICTIONNAIRE DES DONNEES

Modèle conceptuel de données (MCD)

Le MCD a pour but d'écrire de façon formelle les données qui seront utilisées par le système d'information. Il s'agit donc d'une représentation des données, facilement compréhensible, permettant de décrire le système d'information à l'aide d'entités.

Mon modèle conceptuel de données est le suivant :

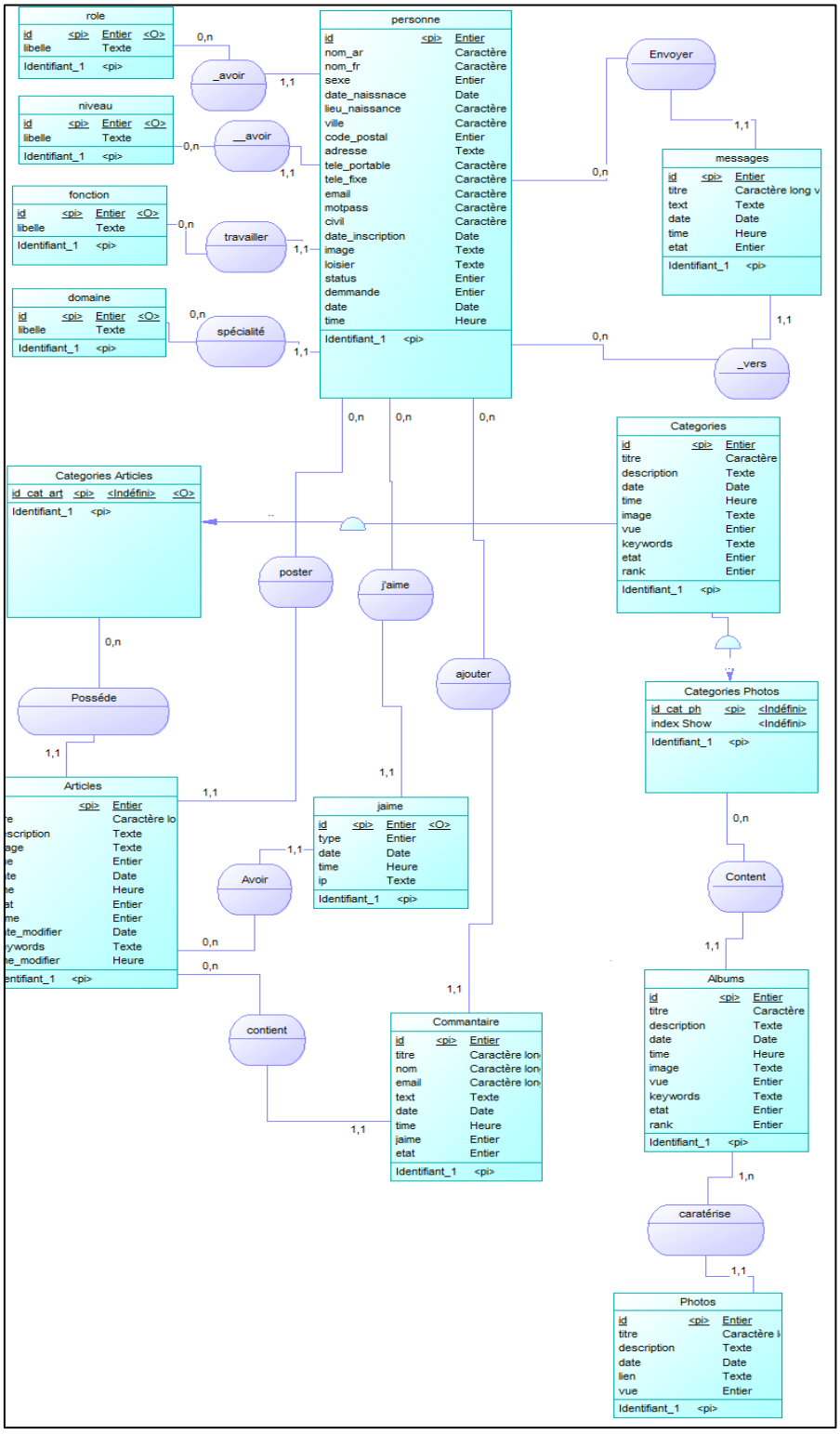


FIGURE 2 : MODELE CONCEPTUEL DE DONNEES

Modèle Logique de données (MLD)

Ce modèle indique comment organiser les données. On se représente le modèle comme étant un ensemble de relations. On a des tables (entités dans le modèle MCD) qui contiennent des champs (attributs dans le modèle MCD). Ce qui est important ce sont les relations entre ces tables. Mon modèle logique de données est le suivant :

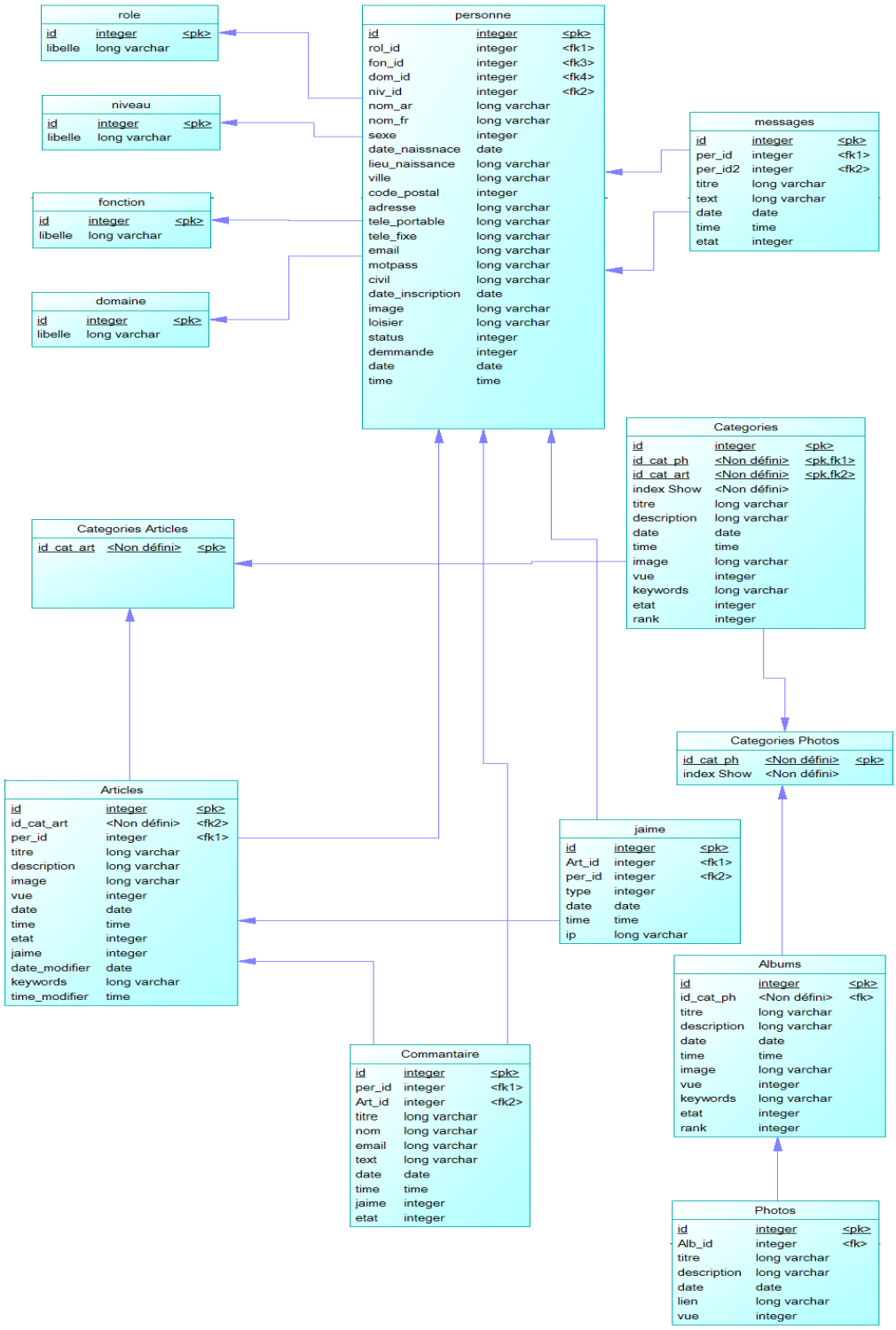


FIGURE 3 : MODELE PHYSIQUE DE DONNEES

UML

UML (en anglais ***Unified Modeling Language*** ou « langage de modélisation unifié ») est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes. Il est apparu dans le monde du génie logiciel, dans le cadre de la « conception orientée objet ». Couramment utilisé dans les projets logiciels, il peut être appliqué à toutes sortes de systèmes ne se limitant pas au domaine informatique.

UML est l'accomplissement de la fusion de précédents langages de modélisation objet : Booch, OMT, OOSE. Principalement issu des travaux de Grady Booch, James Rumbaugh et Ivar Jacobson, UML est à présent un standard défini par l'Object Management Group (OMG). La dernière version diffusée par l'OMG est UML 2.3 depuis mai 2010

UML 2.3 propose 13 types de diagrammes (9 en UML 1.3). UML n'étant pas une méthode, leur utilisation est laissée à l'appréciation de chacun, même si le diagramme de classes est généralement considéré comme l'élément central d'UML ; des méthodologies, telles que l'UnifiedProcess, axent elles l'analyse en tout premier lieu sur les diagrammes de cas d'utilisation (Use Case). De même, on peut se contenter de modéliser seulement partiellement un système, par exemple certaines parties critiques.

- UML se décompose en plusieurs sous-ensembles
  - Les ***vues*** : Les vues sont les observables du système. Elles décrivent le système d'un point de vue donné, qui peut être organisationnel, dynamique, temporel, architectural, géographique, logique, etc. En combinant toutes ces vues, il est possible de définir (ou retrouver) le système complet.
  - Les ***diagrammes*** : Les diagrammes sont des éléments graphiques. Ceux-ci décrivent le contenu des vues, qui sont des notions abstraites. Les diagrammes peuvent faire partie de plusieurs vues.
  - Les ***modèles d'élément*** : Les modèles d'élément sont les briques des diagrammes UML, ces modèles sont utilisés dans plusieurs types de diagramme. Exemple d'élément : cas d'utilisation (*CU* ou *cadut*'), classe, association, etc.

Diagramme des cas d'utilisation

Digramme des cas d'utilisation d'utilisateur (Membre)

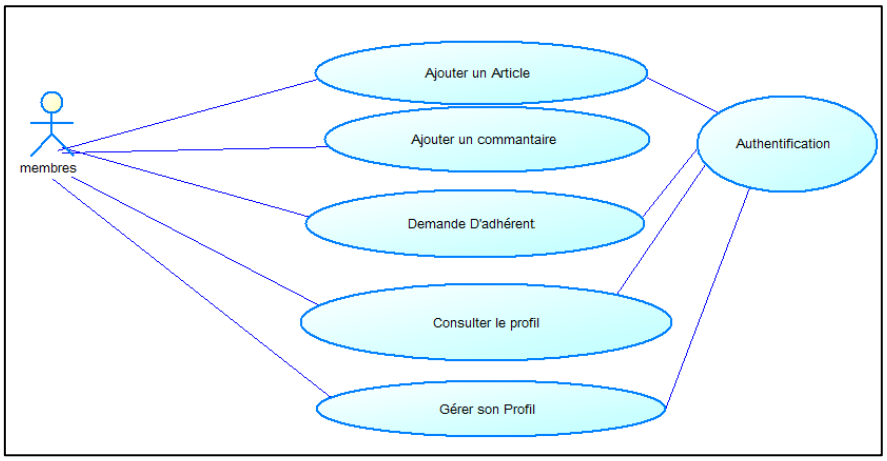


FIGURE 4 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION DE MEMBER

Digramme des cas d'utilisation d'administrateur

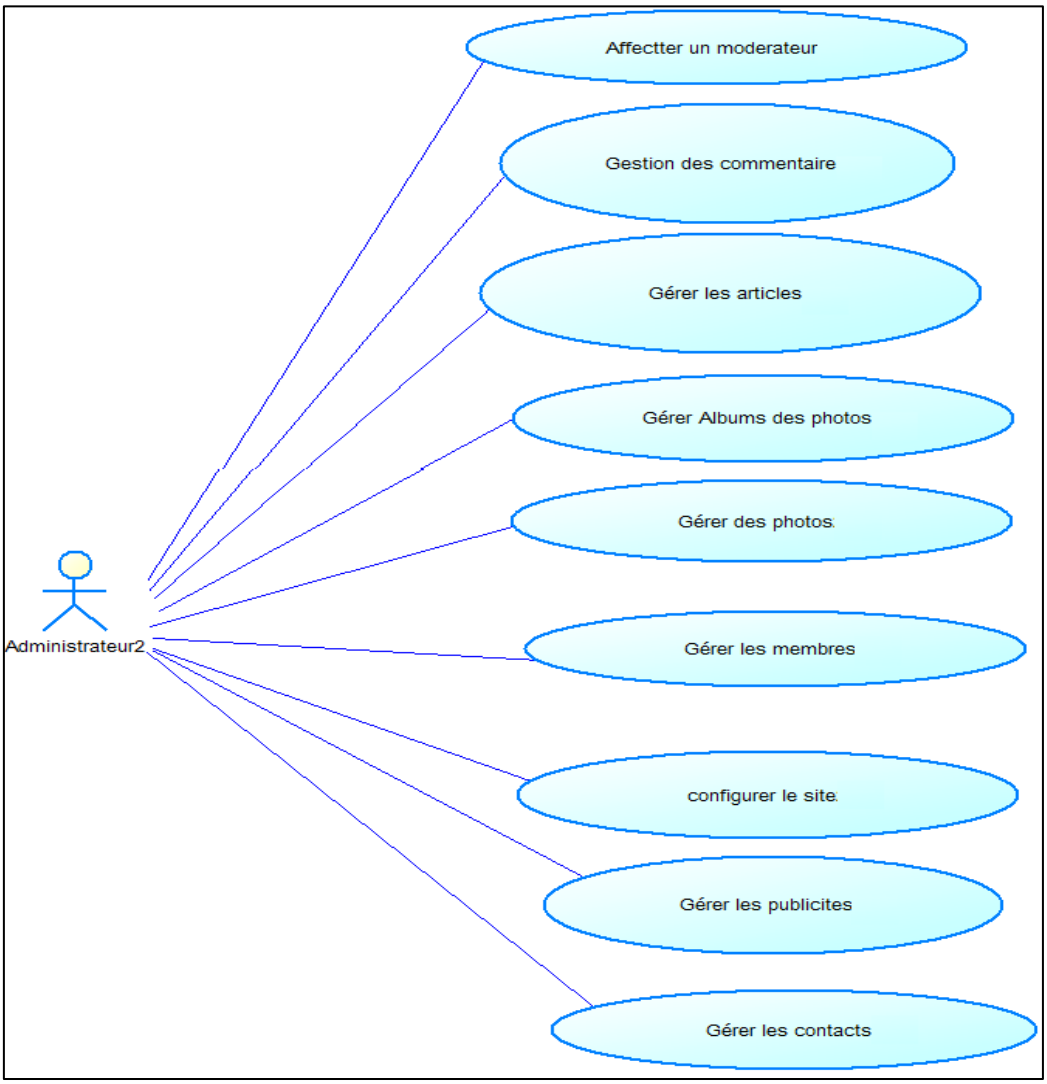


FIGURE 5 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION D'ADMINISTRATEUR

Diagramme des cas d'utilisation de visiteur

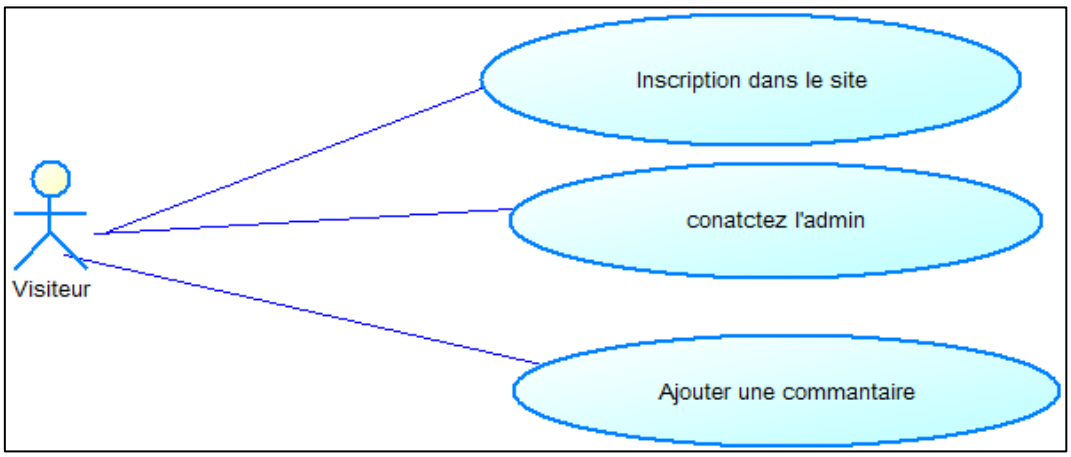


FIGURE 6 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION DE VISITEUR

Digramme de séquence système

1 – visiteur : inscription et contact

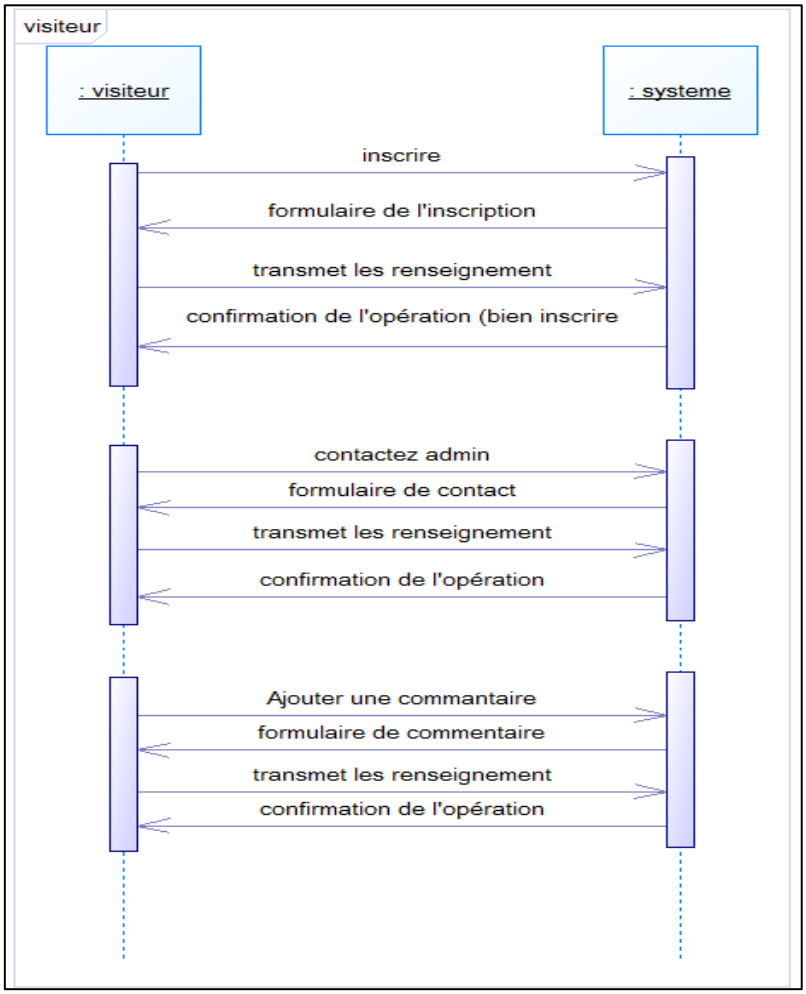


FIGURE 7 : DIGRAMME DE SEQUENCE INSCRIPTION

2 – Adhèrent : Ajouter un article

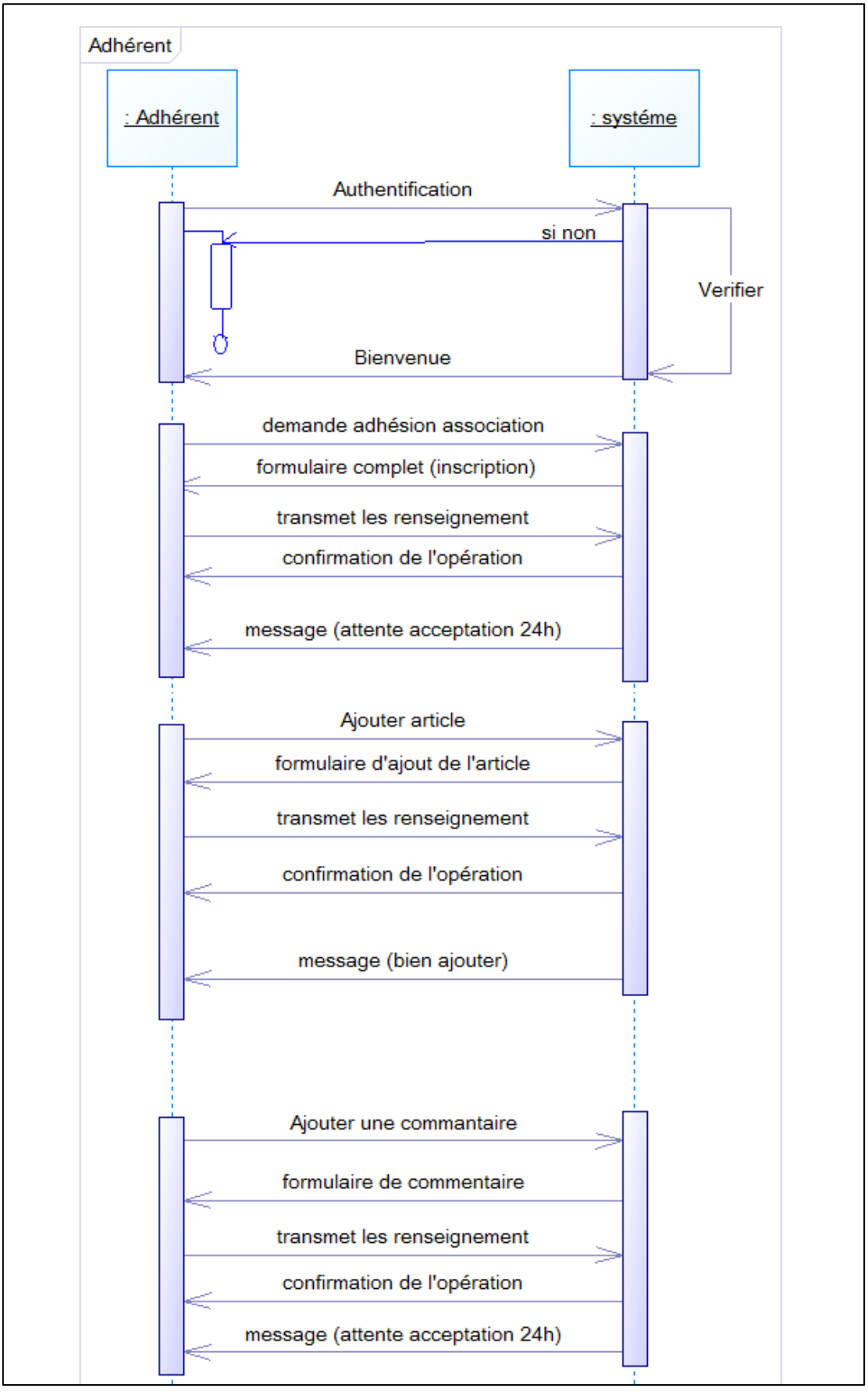


FIGURE 8 : DIGRAMME DE SEQUENCE AJOUTER UN ARTICLE

Diagramme des cas de classe

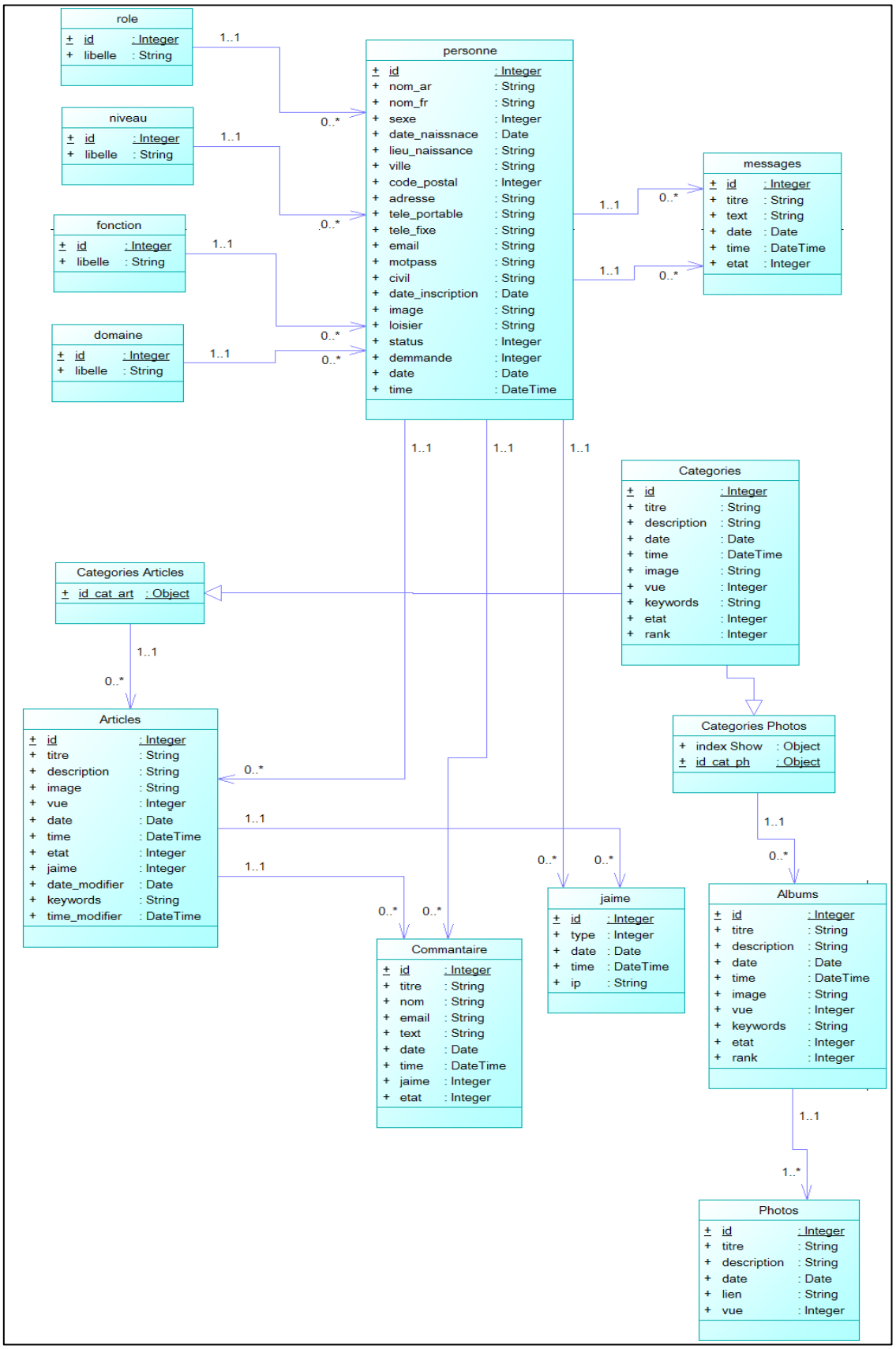


FIGURE 9 : DIAGRAMME DES CAS DE CLASSE

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté les 2 méthodes différents de conception ainsi les modèles élaborés de chaque méthodes qui nous ont aidés à cerner les différentes fonctionnalités du futur système. Dans le chapitre suivant, nous aborderons les différents outils et technologies utilisés.

Chapitre III

Technologie utilisées

- HTML
- Feuilles de style en cascade (CSS)
- PHP
- JavaScript
- jQuery

Ce chapitre aborde les langages et les technologies utilisés dans ce projet : HTML, CSS… et PHP.

Technologie utilisées

HTML (Hypertext Markup Language)

L'Hypertext Markup Language, généralement abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage qui permet d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des éléments programmables tels que des applets. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade).

Feuilles de style en cascade (CSS)

CSS (Cascading Style Sheets : feuilles de style en cascade) est un langage informatique qui sert à décrire la présentation des documents HTML et XML. L'un des objectifs majeurs de CSS est de permettre la stylisation hors des documents. Il est par exemple possible de ne décrire que la structure d'un document en HTML, et de décrire toute la présentation dans une feuille de style CSS séparée. Les styles sont appliqués au dernier moment, dans le navigateur web des visiteurs qui consultent le document. Cette séparation fournit un certain nombre de bénéfices, permettant d'améliorer l'accessibilité, de changer plus facilement de présentation, et de réduire la complexité de l'architecture d'un document.

PHP

Présentation

Le langage PHP est utilisé principalement en tant que langage de script côté serveur, ce qui veut dire que c'est le serveur (la machine qui héberge la page Web en question) qui va interpréter le code PHP et générer du code (constitué généralement d'XHTML ou d'HTML, de CSS, et parfois de JavaScript) qui pourra être interprété par un navigateur.

Il a été conçu pour permettre la création d'applications dynamiques, le plus souvent dédiées au Web. PHP est très majoritairement installé sur un serveur Apache, mais peut être installé sur les autres principaux serveurs HTTP du marché, par exemple IIS. Ce couplage permet de récupérer des informations issues d'une base de données, d'un système de fichiers (contenu de fichiers et de l'arborescence) ou plus simplement des données envoyées par le navigateur afin d'être interprétées ou stockées pour une utilisation ultérieure.

Fonctionnement

Dans une utilisation Web, l'exécution du code PHP se déroule ainsi : lorsqu'un visiteur demande à consulter une page Web, son navigateur envoie une requête au serveur HTTP correspondant. Si la page est identifiée comme un script PHP (généralement grâce à l'extension .php), le serveur appelle l'interprète PHP qui va traiter et générer le code final de la page (constitué généralement d'HTML ou de XHTML, mais aussi souvent de CSS et de JS). Ce contenu est renvoyé au serveur HTTP, qui l'envoie finalement au client.

Ce schéma explique ce fonctionnement :

Serveur
Client
Internet
1 Demande de la page par le client
2 Chargement de la page sur le disque
3 Transmission du fichier
4 L'interpréteur PHP génère de l'HTML
5 Restitution du code produit
6 Réponse avec du code HTML

FIGURE III.1 : EXECUTION DU CODE PHP

Une étape supplémentaire est souvent ajoutée : celle du dialogue entre PHP et la base de données. Classiquement, PHP ouvre une connexion au serveur de SGBD voulu, lui transmet des requêtes et en récupère le résultat, avant de fermer la connexion.

JavaScript

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur1. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont chacun équipés de constructeurs permettant de créer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en créer des objets héritiers personnalisés.

JQeruy

jQuery est une bibliothèque JavaScript libre qui porte sur l'interaction entre JavaScript (comprenant AJAX) et HTML, et a pour but de simplifier des commandes communes de JavaScript. La première version date de janvier 2006.

Conclusion

Après avoir cité les différents outils avec lesquels nous avons implémenté notre système, le chapitre suivant sera consacré à la mise en œuvre de la solution.

Chapitre IV

Mise en œuvre

- Réalisation du projet
- Installation du projet
- Écrans de l'application

Ce chapitre présente les outils de développement et un ensemble d'interfaces réalisées.

Réalisation du projet

Conception générale

Avant de commencer le développement du site, il fallait d'abord intégrer la maquette en css, pour ça j'ai utilisé adobe Photoshop pour découper les tranches d'images qui seront utilisées et Dramweaver pour l'intégration et la génération du code css.

Apres avoir testé la maquette dans tout les navigateurs, j'ai créé la page du parc qui va être rempli a partir de la base de données.

Enfin j'ai procédé à réaliser l'espace d'administration qui doit être protégé par un login et mot de passe et qui va permettre a l'utilisateur de gérer son parc en ligne.

Conception détaillée

Intégration CSS de la maquette

Afin d'intégrer la maquette en css et rester le plus fidèle a la charte graphique proposé par l'infographiste, j'ai procéder à découper les images que je vais utiliser toute en prenant soin de prendre des images répétitives pour que le site sera rapide en téléchargement.

J'ai utilisé l'extension de firefox « firebug » qui permet la modification du code css et la visualisation des résultats donnés en même temps

Ci-dessous un aperçu de la page d'accueil du site

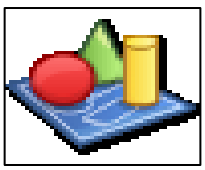
Image dial index

Et après on va passer dans les outlis de d développement utliser dans le projet et nous terminons dans la partie Ecrans de l'application

Outils de développement

Plusieurs outils ont été utilisés dans le développement de l'application. Dans ce qui suit les outils utilisés ainsi qu'une brève présentation de chacun d'eux.

PowerAMC



PowerAMC est un logiciel de modélisation. Il permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées.

PowerAMC permet de réaliser tous les types de modèles informatiques.

Il reste un des seuls qui permet de travailler avec la méthode Merise.

wampServer

WAMP est un acronyme informatique signifiant :

Windows, Apache, MySQL et PHP dans la majorité des cas mais aussi parfois, Perl, ou Python.

Les rôles de ces quatre composants sont les suivants :

Apache : le serveur web « frontal » ; il est « devant » tous les autres et répond directement aux requêtes du client web (navigateur).

PHP[1] : sert la logique.

MySQL : stocke toutes les données de l'application.

Windows : assure l'attribution des ressources à ces trois composants.

WampServer est un package WAMP, une plateforme de développement Web, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP.

WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (un serveur web Apache et un serveur de bases de données MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi qu'une administration SQL PhpMyAdmin. Il dispose d'une interface d'administration permettant de gérer les alias (dossiers virtuels disponibles sous Apache), et le démarrage/arrêt des serveurs.

Adobe Dreamweaver

Dreamweaver fut l'un des premiers éditeurs HTML de type « tel affichage, tel résultat », mais également l'un des premiers à intégrer un gestionnaire de site (CyberStudio GoLive étant le premier). Ces innovations l'imposèrent rapidement comme l'un des principaux éditeurs de site web, aussi bien utilisable par le néophyte que par le professionnel.

[1] PHP est un langage de programmation très puissant.

Installation du projet

Apres la réalisation du site, il a fallu l'installer sur le poste de l'agent assurant les interventions aux demandes des utilisateurs et le diffuser dans le réseau local de la société afin qu'on puisse y accéder à partir de n'importe quel poste. Pour cela j'ai effectué les tâches suivantes :

- Télécharger WampServer.
- Installer WampServer.
- Copier le dossier contenant le projet dans le répertoire :
  - C:\wamp\www\

  Et le dossier contenant la base de données dans :
  - C:\wamp\bin\mysql\mysql5.1.33\data.
- Récupérer l'adresse IP[2] locale du poste.
- Configurer le serveur Apache fournit par WampServer en changeant le contenu des fichiers httpd.conf et Edit alias du répéroire Apache et en y plaçant l'adresse IP locale du poste ;

Maintenant que le site intranet est installé, on peut facilement y accéder à partir des autres postes en tapant « **http://adresse IP/nomSite/ »** .

[2] Cette etap et pour installer le projet dans un ordinateur

Ecrans de l'application

FrontOffice : Partie présentation

Page index

une fois le visiteur connecter au site, cette page apparait c'est l'espace d'accueil qui a pour but a décrire le contenu et donne l' idée générale du site

Menu horizontal

les menu principale du site : le 1er menu c'est un lien vers les différentes pages contenant le site .

Menu verticale

le 2eme menu il permet d'organiser les articles et les images en ordre afin de faciliter aux visiteurs de choisir .

La liste des articles

Apres validation des articles proposé , Ils seront affichés dans cette page sous la forme suivante . forme (claire et simple a comprendre pour tout le monde) Ainsi la fonction J'aime , cette dernière est gérer par notre site Web .

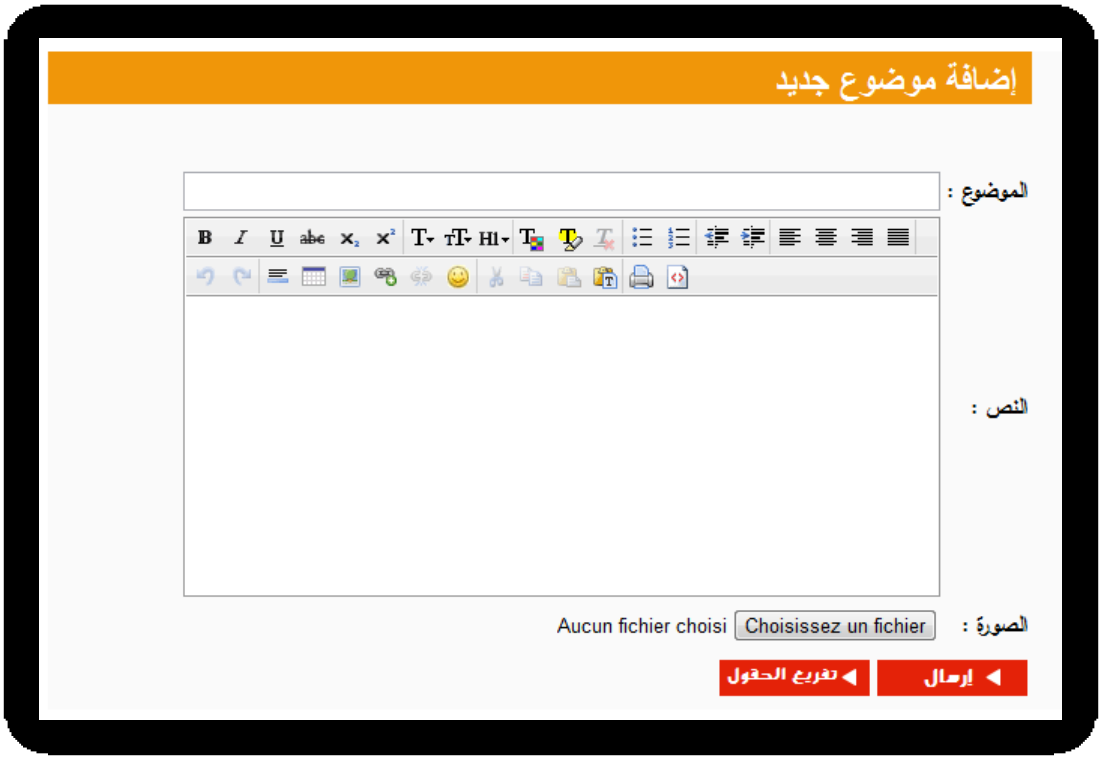
Le contenu d'un article avec les commentaires

Quand on clique sur le bouton plus(المزيد) L'article sera affiché on ajoutant la possibilité de commenter après saisir ses informations et l'envoyer par bouton (إرسال) Et comme on voit il ya le signe de facebook et Twitter , le visiteur peut aimer et partager le lien Une petite remaque a propos des commentaire , ils sont affichés sous l' articles par ordre

Formulaire de commentaire

Pour ajouter un commentaire a un article. Cette Option est disponible pour les membres et les visiteurs

Créer un nouvel article



Cette page a été créer afin que les visiteurs exprime leurs avis et ajouter des sujets et ses dernier seront envoyer a la page de gestion des articles qu'on a déjà vu

page d'inscription

Page d'inscription , Le visiteur a le droit de s'inscrire au site après avoir remplir le formulaire et valider par l'administrateur .

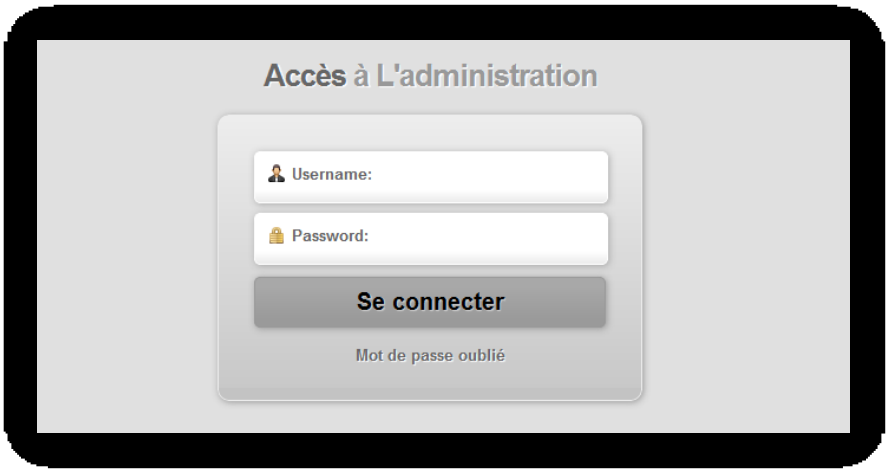
page contact

Dernier page de contact, elle ouvre la possibilité aux visiteur de contacter L'association Soit par Email (Apres le remplissage de formulaire et validation) , téléphone ou bien la visiter . Tous ces coordonnées sont disponible a la page.

Remarque : On n'a pas imprimé toutes les pages par ce que il y on a beaucoup, en effet en haut les principaux pages nécessaire a savoir.

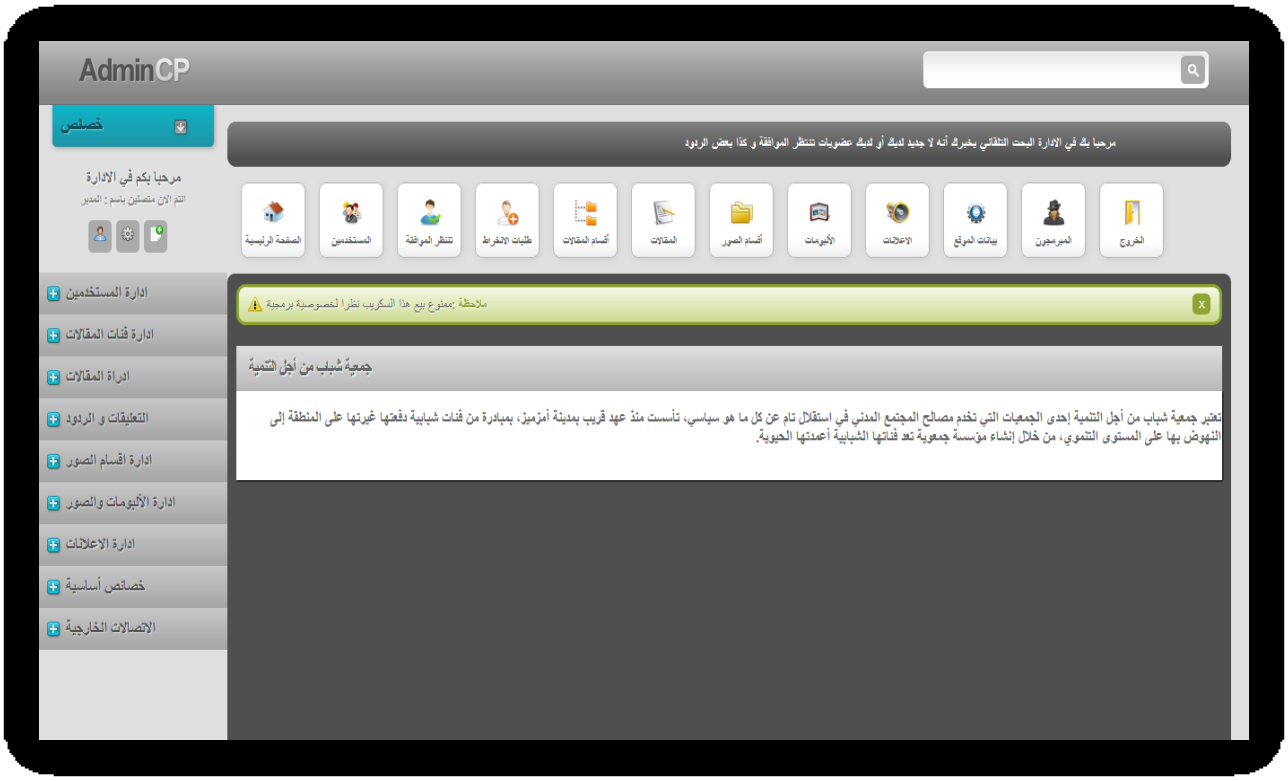
BackOffice : Partie Administration

Page d'authentification



Afin de sécurisé notre backoffice une page d'authentification exige un compte avant d'avoir la permission d'accéder au système, pour se connecter au serveur, il suffit de taper le login et le mot de passe.

Page accueil



cette page a pour but de gérer tous les fonctionnalité de l'application (voir le menu de propriété) , et elle permette d'un accès simple et facile à toute les page , seule le directeur générale a le droite de la manipuler .

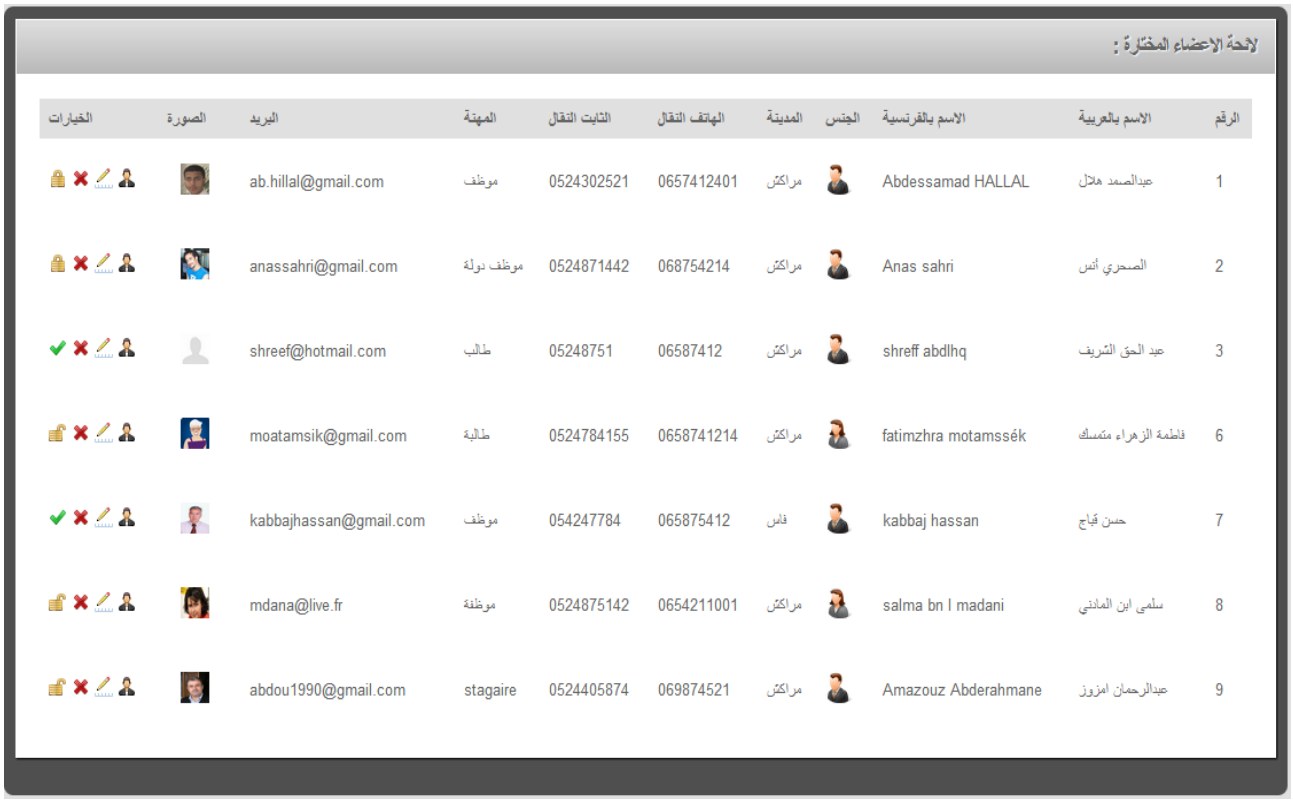
Menu Raccourcis

Menu de gestion , l'utilité de ce dernier c'est que le directeur gère facilement sans retourner au (menu propriété) , en bref il contient les principaux options .

Menu Principale

C'est Le Menu Propriété Quand on a déjà cité en haut , Ce menu est le principale son but la gestion globale ainsi que la gestion des membres anciens et nouveaux de site .

Gestion des utilisateurs

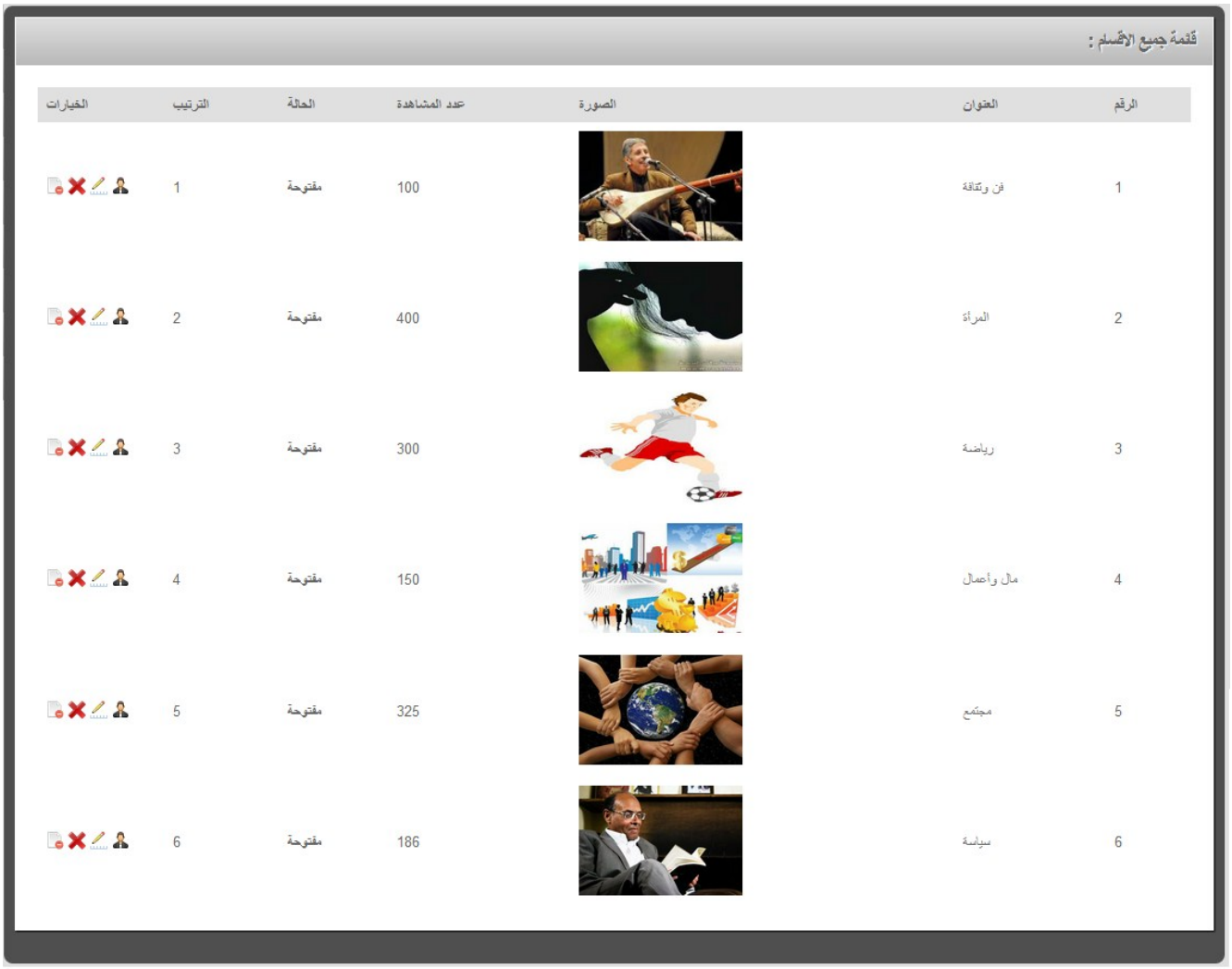


Après L'inscriptions Des Adhérents, l'administrateur accéder a cette page qui lui affiche leur liste et lui donne le droit de les gérer (suppression, modification, ...)

Le profil d'un membre ou utilisateur

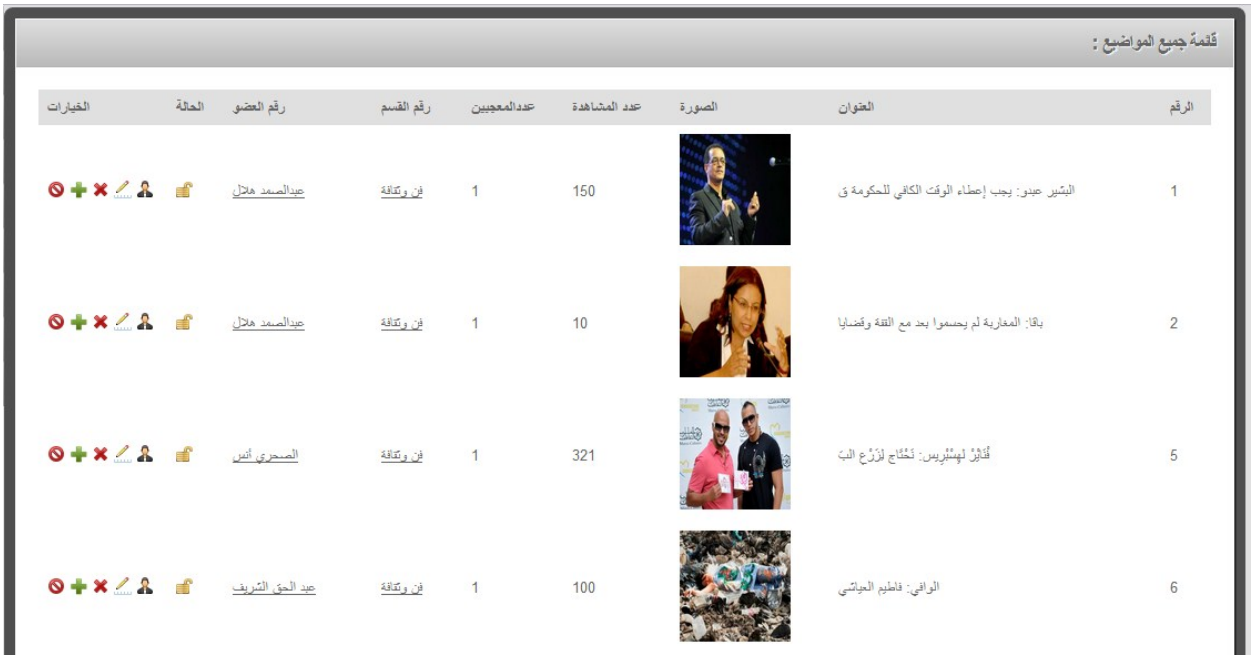
Chaque membre possède une fiche personnelle contient ses informations nécessaire , La voila Sur la page courante .

Gestion des catégories (articles)



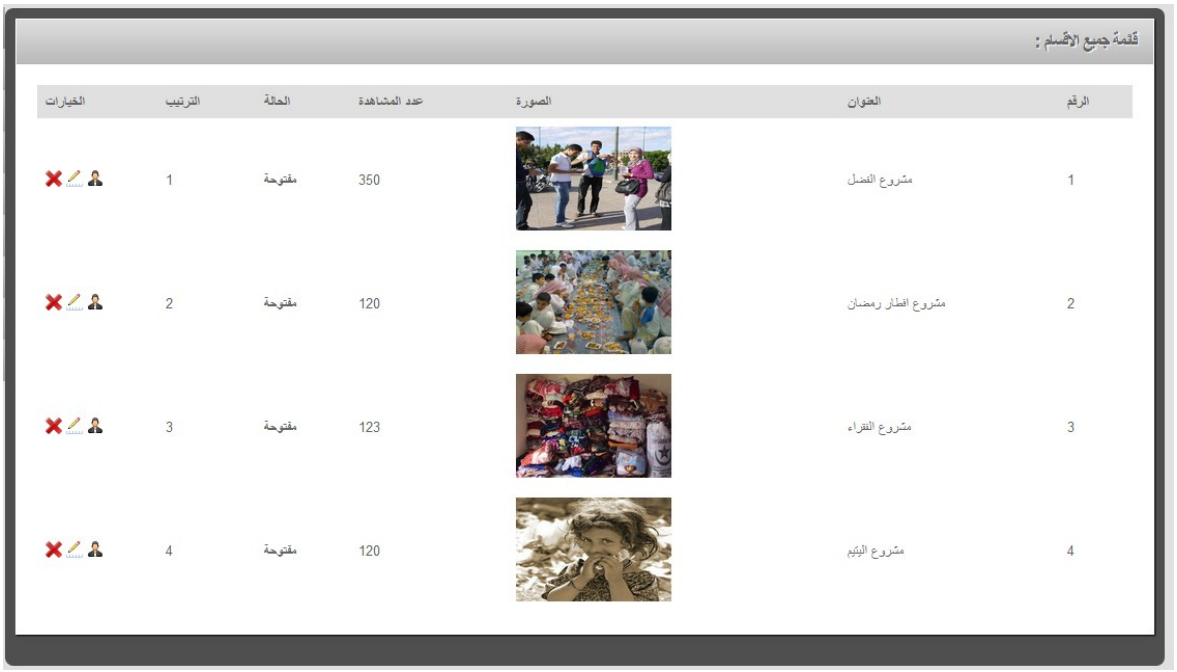
Cette Page Permette de Gérer les différentes catégories du site , chaque catégorie a des informations nécessaires a citer ainsi que des sujet (point suivante)

La liste des articles



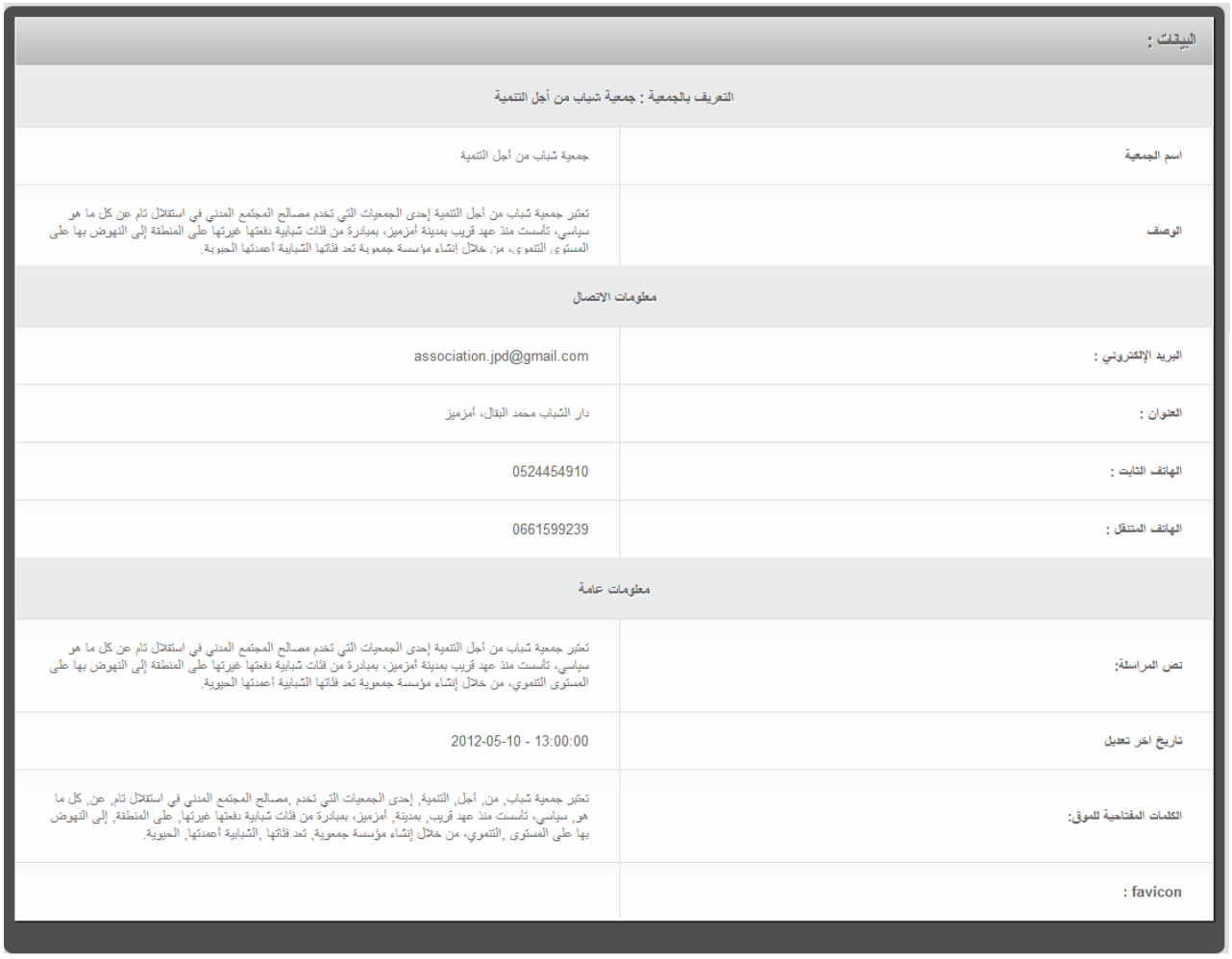
Cette page contient les détails de la page précédente : après accée a chaque catégorie on trouve des articles, bien sûr on les gère.

Gestion des catégories (albums)



le même principe que la page des catégories mais La différence c'est qu'on gère les catégories des images

Des informations sur l'association



البيانات :	
التعريف بالجمعية : جمعية شباب من أجل التنمية	
اسم الجمعية	جمعية شباب من أجل التنمية
الوصف	تعتبر جمعية شباب من أجل التنمية إحدى الجمعيات التي تخدم مصالح المجتمع المدني في استقلال تام عن كل ما هو سياسي، تأسست منذ عهد قريب بمدينة أمزميز، بمبادرة من فئات شبابية دفعتها غيرتها على المنطقة إلى النهوض بها على المستوى التنموي، من خلال إنشاء مؤسسة جمعوية تحد فئاتها الشبابية أحضنتها الحيوية.
معلومات الاتصال	
البريد الإلكتروني :	association.jpd@gmail.com
العنوان :	دار الشباب محمد البقال، أمزميز
الهاتف الثابت :	0524454910
الهاتف المتنقل :	0661599239
معلومات خامة	
نص المراسلة:	تعتبر جمعية شباب من أجل التنمية إحدى الجمعيات التي تخدم مصالح المجتمع المدني في استقلال تام عن كل ما هو سياسي، تأسست منذ عهد قريب بمدينة أمزميز، بمبادرة من فئات شبابية دفعتها غيرتها على المنطقة إلى النهوض بها على المستوى التنموي، من خلال إنشاء مؤسسة جمعوية تحد فئاتها الشبابية أحضنتها الحيوية.
تاريخ اخر تعديل	2012-05-10 - 13:00:00
الكلمات المفتاحية للموق:	تعتبر جمعية شباب, من, أجل, التنمية, إحدى الجمعيات التي تخدم, مصالح المجتمع المدني في استقلال تام, عن, كل ما هو, سياسي، تأسست منذ عهد قريب, بمدينة, أمزميز، بمبادرة من فئات شبابية دفعتها غيرتها, على المنطقة, إلى النهوض بها على المستوى, التنموي، من خلال إنشاء مؤسسة جمعوية, تحد فئاتها, الشبابية أحضنتها, الحيوية.
favicon :	

Cette Page est comme étant la carte d'identité de l'association , Elle contient tout les information nécessaire pour le visiteur pour savoir le parcours de l'association

Remarque

On a pas imprimer toutes les pages par ce que il y on a beaucoup , en effet en haut les principaux pages nécessaire a savoir .

Conclusion

L'objectif de cette partie est d'illustrer la dernière partie du projet qui est la phase de réalisation dont laquelle nous avons présenté et décrit les outils de développement utilisés. Quelques écrans de l'application ont été également présentés en plus de la fiche générée par le système.

CONCLUSION

Au terme de ce stage, nous avons pu réaliser un site dynamique pour l'association JDP. Le site est maintenant disponible sur net www.jpd.ma

Ce projet s'étalait sur trois phases. La première phase était la spécification des besoins, la deuxième phase consistait à faire une étude fonctionnelle et une conception du projet projetée ensuite en Merise et UML. Une fois les besoins sont définis et analysés, nous avons entamé la phase de réalisation qui a pour rôle de réaliser ce qui a été analysé et conçu. Cette réalisation a exigé une maîtrise des langages PHP5, HTML et CSS ainsi qu'une bonne connaissance de l'usage des requêtes MySQL.

Au cours de la période de notre stage, nous avons eu l'opportunité de confronter les réalités de la vie professionnelle, de vivre de près les difficultés quotidiennes que rencontrent les employés dans les différents services et de m'impliquer dans la réalisation de plusieurs tâches informatiques.

Ce projet était une occasion pour mettre en application différentes connaissances acquises durant notre formation au sein de l'ofppt, approfondir certains et apprendre d'autres. De surcroît ce projet nous a permis de raffiner nos capacités d'abstraction et de conception. Par ailleurs, nous avons tiré grand profit, aussi bien au niveau méthodologique qu'au niveau technologique. En effet nous avons amélioré nos capacité à s'auto former et à gérer les erreurs produites lors d'une application.